

MAAILMA RAJAUKSEN ULKOPUOLELLA

Miten elokuvan lavastus laajenee katsojan
mielikuvituksessa?

Emilia Lindholm
BA-opinnäyte
Aalto-yliopisto
Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu
Elokuva- ja televisiolavastus
2016

Sisällysluettelo

	sivut
Johdanto	2-3
1 Mitä elokuva­lavastus on?	5-8
Lavastuksen palat	
Miljöön käsite	
2 Eokuva­lavastus ja katsoja	10-13
Miten elokuva­lavastusta luetaan?	
Katsojan paikkakokemus	
Kun katsoja mielikuvittelee	
3 Lavastajan työkalut elokuva­lavastuksen laajentamiseen	14-17
Avaavat ja rajaavat impulssit	
Ikoninen elementti	
4 Testikatselut ja keskustelut	18-33
Uni sodasta -elokuvan esittely	
Testikatselun havainnot	
Kuvatehtävä	
Johtopäätökset	34-35
Lähteet	36-37

JOHDANTO

Lähden kirjoittamaan aiheestani erään vahvan taustaolettamuksien siivittämänä. Uskon kaiken taiteen, myös elokuvien, olevan parhaimmillaan ajatusten vaihtoa ja keskustelua taiteilijan ja taiteen vastaanottajan välillä. Idea ja idean välittyminen teoksen läpi on siksi mielestäni hyvin olennaista. Katsojassa syntyvät ajatukset ja mielikuvat ovat osa elokuvaa. Koen, että taiteen tekijällä on tarve luoda suhde taiteen kokijaan, ja että taiteilija määrittelee oman taiteensa merkitystä juuri suhteessa sen kokijoihin. Elokuvan katsojien kokemukset ja tulkinnat voivat olla mitä monimuotoisempia. En usko, että tekijä voi niitä koskaan täysin hallita, tai että se olisi tarpeenkaan. Kaikki tavat katsoa elokuvaa ovat kokijalleen yhtä merkityksellisiä. Kuitenkin tekijänä oman ilmaisuni välittyminen on minulle itseisarvoista. Vaikka en voisi hallita katsojassa herääviä mielikuvia, haluan vähintäänkin ymmärtää niitä moninaisia tulkitsemisen tapoja, joita työstäni nousee. Siksi minua kiinnostaa elokuvan katsoja. Millainen suhde hänellä on lavastukseeni? Tarkoitukseni on valottaa paitsi katsojan mielenmaisemaa, myös omaani. Kuka minä olen taiteilijana?

Katsojan suhde elokuvan lavastukseen lienee usein tiedostamaton ja yksipuolinen. Lavastukseen liittyy ajatus totuuden illuusion ylläpitämisestä. Vaikka elokuvan lavastus on elokuvaa varten luotu maailma, sen on perinteisesti odotettu esittävän jotain todellista, luonnollista ja huomaamatonta. Lavastus ei saisi paljastaa olevansa fiktiota. Tällainen lähtökohta luo lähes paradoksaalisen olemuksen katsojan ja lavastuksen suhteelle. Miten tämä suhde voi olla olemassa, jos sen ei haluta olevan olemassa? Tiedostamattomuudessa piilee mielestäni elokuvalavastuksen kiehtovuus ja myös kysymykseni haaste. Miten tutkia tiedostamatonta? Mitkä ovat lavastajan ilmaisun mahdollisuudet, kun lavastus on olemassa paitsi elokuvan kuvina myös niiden ulkopuolella, kokijan mielikuvituksessa?

Tavoitteeni ei ole kirjoittaa lavastajalle tarkkoja reseptejä siitä, miten katsojaan vaikutetaan. Kuten sanottu, jokainen katsoja lopulta kokee elokuvan ja sen lavastuksen omalla tavallaan, eikä elokuva ole koskaan täysin sellainen, millaiseksi tekijä on sen tarkoittanut. Yritän kuitenkin ymmärtää sellaisia lavastuksen aspektoja, jotka saattavat jäädä tekoprosessissa huomioimatta. Haluan osoittaa että lavastuksella ylipäätään on jokin merkitys. Lähestyn tätä aiheita pohtimalla omaa suhdettani elokuvan lavastukseen ja millaisia mielikuvia ja kokemuksia lavastus minussa herättää. Tämän jälkeen vertailen näitä kokemuksia elokuvan katsojien kokemuksiin. Haluan tutkia, miten katsoja muistaa elokuvassa näkemäänsä paikkoja ja miten hän kokee elokuvan miljöön.

Opinnäytettäni varten keräsin pienen ryhmän ihmisiä, joiden kanssa katsoin lavastamani Uni sodasta -elokuvan. Elokuvan katselun jälkeen pyysin heitä kuvailemaan elokuvaa ja sen miljöötä, ja keskustelin heidän kanssaan elokuvan maailmasta. Tätä kautta pyrin löytämään vastauksia minua askarruttaviin kysymyksiin. Kuinka tarkan mielikuvan miljööstä katsoja pystyy

muodostamaan? Millaisista asioista syntyy jonkin tietyn aikakauden tai kulttuurin läsnäolo? Onko elokuvan maailma irrallinen heidän omasta maailmastaan vai siihen sidoksissa? Ja herättääkö elokuva henkiin mielikuvia katsojien aidosti kokemista paikoista?

1 MITÄ ELOKUVALAVASTUS ON?

Lavastus on omassa mielessäni elokuvan kuvien kokonaisuudesta syntyvä maailma. Lavastus on jotain kuvassa nähtyä, mutta myös paljon muuta. Se on paitsi rakennettuja lavasteita, myös kaikki autenttiset elokuvaan kuvatut paikat. Lavastus on elokuvan visuaalinen ja tilallinen maailma.

Haluan tässä työssä puhua miljööstä mieluummin kuin lavastuksesta, sillä koen lavastuksen käsitteeseen liittyvän muutamia väärinymmärryksen mahdollisuuksia. Miljöön käsite on ehkä helpompi ymmärtää kokonaisvaltaisena, sekä visuaalisena että sisällöllisenä osana elokuvaa. Lavastus-sanan koetaan sen sijaan viittaavan usein johonkin konkreettiseen ja rakennettuun. Kuitenkin lavastaminen on muutakin kuin rakenteiden suunnittelua. Puhunkin usein elokuvan maailmasta, miljööstä ja lavastuksesta lähes synonyymisinä käsitteinä. Lavastus on nimenomaan maailman luomista ja tuon maailman esille tuomista.

Lavastuksen palat

Haluan korostaa, että lavastus ei ole yksin lavastajan luoma kokonaisuus. Elokuvan miljöö syntyy monien elementtien yhteisvaikutuksesta ja siten myös muut elokuvan tekijät toimivat lavastajina, jotka määrittelevät elokuvan maailmaa.

Pukusuunnittelu on kiinteästi osa elokuvan miljöötä ja oikeastaan näkisin lavastuksen ja pukusuunnittelun samanarvoisina maailman luomisessa. Erityisesti silloin kun elokuvassa on runsaasti henkilöhahmoja tai suuria joukko-kohtauksia, ovat puvut erityisen suuressa roolissa. Samoin näyttelijöiden tilan käyttö, puhetyyli ja olemus ovat osa miljöötä.

Kuvaustyylin sekä värimäärittelyn merkitys elokuvan miljöön rakentumiselle on olennainen. Lavastus on aina kuvauksen kautta rajautuva tekijä ja siten lavastuksen panosta miljöön luomiseen ei voida erottaa kuvauksesta. Kuvien sisäinen liike, valitut kuvakulmat ja valaisu ovat niitä asioita, jotka määrittelevät lavastuksen ilmettä elokuvassa.

Leikkaus rajaa lavastusta edelleen. Leikkauspöydällä lopulliseen elokuvaan päätyvät kuvat ovat vain osa siitä miljööstä, joka elokuvassa voisi olla. Myöskin kuvien ajallinen kesto on olennainen osa sitä, minkälainen miljöö elokuvaan muodostuu.

Äänisuunnittelun rooli miljöön synnyttämisessä on todella suuri. Ääni on tärkeimpiä asioita, kun mietitään kuvan ulkopuolelle jäävän miljöön olemusta. Ääni ja teksti ovat ne osa-alueet, jotka voivat suoraan kertoa jotain elokuvan rajauksen ulkopuolisesta maailmasta. Äänimaisema voi korostaa jotain visuaalisia elementtejä tai olla niiden kanssa ristiriidassa. Miljöö syntyykin



äänellisten ja visuaalisten elementtien vuorovaikutuksesta.

Lavastus vaiukuttaa vuorostaan muihin osa-alueisiin, luo sisältöä, rakentaa roolihahmoja ja tukee äänimaailmaa. Siksi uskonkin, ettei lavastus ole yhden suunnittelijan luoma kokonaisuus, vaan sellainen joka muodostuu kaikkien elokuvaa suunnittelevien tahojen yhteistyöstä.

Elokuvan lavastus on kameran läpi nähtyjä otoksia tiloista, jotka esitetään ajallisesti rajattuna peräkkäisten kuvien sarjana kaksiulotteiselle pinnalle heijastettuna. Tämän takia lavastuksen luonne on väistämättäkin sirpaleinen. Elokuvan maailmasta nähdään valkokankaalla vain pieniä yksittäisiä paloja. Katsojan rooliksi jää lavastuksen palasien kokoaminen yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Katsojan mielessä myös lopullisesti muodostuu miljöö, joka elokuvan osista rakentuu.

Esittääkseni lavastuksen käsitteen visuaalisessa muodossa, rakensin tällä sivulla näkyvän kuvaparin. Ensimmäinen kuva ilmaisee yhden elokuvan kohtauksen lavastusta ja toinen kuva sitä kokonaisuutta ja kuvitelmaa, joka noista palasista syntyy katsojan mielessä.

Miljöön käsite

Miljöö on lyhyesti sanottuna elokuvan paikka ja aika. Miljöö koostuu paitsi visuaalisista elementeistä, myös äänimaisemasta ja näyttelijöiden toiminnasta ja puheesta. Se rakentuu monista asioista yhdessä ja on elokuvan maailman aikakausi, kulttuuri, maantiede ja ilmasto. Elokuvan käsikirjoitus määrittelee miljöön, ja luo näin kontekstin elokuvan tapahtumille, hahmojen toiminnalle ja katsojan tulkinnalle. Miljöö on vahva osa elokuvan tunnelmaa ja vaikuttaa katsojan assosiaatioihin sekä tunteisiin. Miljöö auttaa etäännyttämään tai samaistuttamaan katsojan elokuvan tapahtumiin. Se voi olla suhteessa omaan todellisuuteemme, kuvitteellinen fantasiamaailma, tai jopa täysin abstrakti.

Elokuvassa nähtävä ympäristö sisältää monia elementtejä, joista miljöö rakentuu. Ihmisen rakentama arkkitehtuuri on miljöön kannalta suuressa roolissa. Arkkitehtuuri asettaa elokuvan tapahtumat tiettyyn kulttuuriseen ja historialliseen kontekstiin. Arkkitehtuuri voi kertoa siitä, ollaanko kaupungissa vai maaseudulla, onko kaupunki suuri vai pieni, onko kaupunki Aasiassa vai Englannissa. Arkkitehtuuri ilmentää kulttuuria, jonka piirissä

se on syntynyt ja luo näin mielikuvia tutuista ja vieraista paikoista. Elokuvan hahmojen yhdistyminen arkkitehtuuriin luo jo voimakkaan kokemuksen miljööstä, ilman selittävää kontekstia.

Arkkitehti Juhani Pallasmaa (1993) puhuu perinnerakentamisesta, joka syntyy ympäristön ehdoilla ja muodostuu kuvaamaan rakentajayhteisön maailmankuvaa ja kulttuuria. Hän erottaa tällaisen arkkitehtuurin modernista ja teollisesta arkkitehtuurista. Modernilla arkkitehtuurilla ei ole historiallista syvyyttä samalla tavalla kuin vanhalla perinnerakennuksella. Myös elokuvan kautta nähty arkkitehtuuri sisältää nämä ulottuvuudet. Modernin ja perinteisen arkkitehtuurin vuoropuhelu kertoo elokuvan aikakaudesta, eletystä elämästä ja tulevaisuuden kehityksestä. Kulttuuri, yhteiskunta ja aikakausi siis heijastuvat arkkitehtuurin kautta voimakkaasti.

Miljöön luomiseen kuuluvat paitsi ihmisen rakentamat ja muovaamat elementit, myös luonnon maanmuodot, vesistöt, kasvillisuus ja ilmasto. Jonkin tietyn sääolosuhteen korostaminen lavastuksessa voi kertoa jotain erityistä elokuvan maailmasta. Myöskin valoisan tai pimeän päivänajan korostuminen voi olla olennainen osa miljöötä.



Öinen vuorokaudenaika korostuu elokuvassa Nightcrawler.

2 ELOKUVALAVASTUS JA KATSOJA

Oma ennakko-oletukseni on pitkään ollut, että elokuvan tekijä ja katsoja näkevät elokuvateoksen vastakkaisilta puolilta. Varhaisilta opiskelua ajoilta on jäänyt mieleen tilanteita, joissa olen huomannut tekemäni elokuvan tulleen väärinymmärretyksi tai katsojien esittävän kysymyksiä, jotka eivät ole olleet mielestäni elokuvan aiheen kannalta relevantteja. Koin, että ollakseni hyvä elokuvan tekijä, minun tulee kehittää kommunikointitapaani. Ajattelin, että minä itse olen syy siihen, jos elokuvaa ei ymmärretä siten, kuin olen sen tarkoittanut. Vasta myöhemmin olen alkanut hyväksyä, että jokaisella katsojalla on yksilöllinen tapansa lukea elokuvaa, sekä yksilölliset muistot ja elämäshistoria, joiden kautta he kokevat elokuvan.

Miten elokuvan lavastusta luetaan?

Elokuvan katsomisen tapa toimii pohjana sille, miten katsojan ja lavastuksen välinen suhde voi rakentua. Erilaisia elokuvia katsotaan eri tavalla. Jokainen elokuvagenre asettaa jonkin oletuksen siitä, mitä tuleman pitää. Tietyillä ohjaajilla voi olla hyvin omaleimainen tapa tehdä elokuvaa ja näin myös katsoja tekee heidän kanssaan tietyn omaleimaisen sopimuksen siitä, miten he elokuvaa katsovat. Wes Anderssonin elokuvaa katsotaan eri tavalla kuin Michael Bayn elokuvaa.

Lavastus on myös tähän katsomisen tapaan vahvasti sidoksissa. Elokuvan katsomisohje tai lukutapa antaa osviittaa myös siitä, millainen elokuvan visuaalinen maailma voi olla. Elokuvagenreillä, samoin kuin omaleimaisilla ohjaajillakin, on oma visuaalinen kuvastonsa. Elokuvan visuaalinen tyyli iskostuu katsojan mieleen jo elokuvan ensimmäisestä kuvasta lähtien. Tätä tyyliä elokuvan oletetaan seuraavan loppuun asti. Normi on, että elokuva on yhtenäinen.

Elokuvan normistoon kuuluu myös ajatus uskottavuudesta ja immersioista. Lavastukselle (kuten muillekin elokuvan osa-alueille) on perinteisesti asetettu jonkinlainen realismin vaatimus. Sen kuuluu olla niin luonnollista, ettei sen olemassa oloa edes huomaisi. Etenkin rakennetut lavasteet mielletään sellaisiksi, etteivät ne saisi erottua katsojalle. Elokuvan katsomisen sopimus on jännittävä ja ristiriitainen: vaikka katsoja tietää elokuvan olevan fiktiota, elokuvan elementit eivät saisi muistuttaa häntä siitä.

Elokuvan paloilla on myös taipumus sitoutua toisiinsa. Katsoja luo jatkuvasti merkityksiä toisiaan seuraavien kuvien välille ja muodostaa kokonaiskuvan siitä, millainen elokuvan maailma on. Jos kuitenkin osa paloista tuntuu epäsopivilta, ne herättävät katsojan huomion ja saattavat irtaannuttaa elokuvan kokemuksesta. Katsojalla on ikäänkuin automaattinen luottamus siihen, että maailma hänen näkemänsä kuvan ulkopuolella jatkuu tähän kuvaan



Katsojan maailma rakentuu lähtökohtaisesti yhtenäiseksi. Sisä- ja ulkotila sekoittuvat Lina Jaroksen installaatiossa.

yhteensopivana. Tähän seikkaan liittyy sekä hyviä että huonoja puolia. Elokuvan lavastajalla on tarve luoda elokuvaan yhtenäinen maailma, jotta sen tapahtumia ja merkityksiä olisi helpompi ymmärtää ja seurata. Toisaalta lavastaja voi tahallaan ruokkia ristiriitaisia mielikuvia, jotka saavat katsojan ajattelemaan elokuvan maailmaa uudesta suunnasta. Tiettyjä elementtejä voidaan myös jättää rajauksen ulkopuolelle, jotta ne voitaisiin paljastaa myöhemmin. Näin mielikuva tietystä elokuvan paikasta saattaa muuttua elokuvan myötä voimakkaastikin.

Katsojan paikkakokemus

Katsojan ja lavastuksen suhteeseen vaikuttaa paitsi elokuvan lukuohje ja tyyli, myös ihmisen kokemus oikeista paikoista. Tutkija Anne-Mari Forss kirjoittaa paikan kokemisesta kirjassaan Paikan estetiikka:

Paikan tulkinnallisia ominaisuuksia ovat historiallinen ulottuvuus, ajallinen syvyys, kollektiivinen muisti, sosiaalinen ulottuvuus, mielikuvat, tunnelma ja genius loci, jotka kuitenkin ovat vahvasti sidoksissa paikan aistein havaittaviin ominaisuuksiin. (Forss, 2007: 79.)

Myös elokuvan paikat koostuvat näistä ominaisuuksista. Tila, joka on tuotu valkokankaalle, toimii lähtökohtaisesti niillä samoilla säännöillä, joilla myös oikea arkimaailman tila toimisi. Valkokankaan miljöö koostuu samoista elementeistä, joista oikea maailmankin, vaikka niitä olisi yhdistelty mielikuviuksellisesti. Elokuvan tilassa oleva ovi johtaa seuraavaan tilaan, ellei toisin osoiteta. Surrealistisissakin elokuvan kohtauksissa on aina joitain sääntöjä, jotka toimivat meille tutuilla tavoilla.

Katsojan kokemusta muokkaa myös hänen henkilökohtainen kokemusmaailmansa. Elokuvan miljöö saattaa herättää voimakkaitakin muistoja tai eläytymistä. Hän luultavasti reagoi voimakkaasti sellaisiin elokuvan paikkoihin, jotka muistuttavat vahvasti jotain aidosti koettua paikkaa.

Tähän liittyen Anne-Mari Forss kirjoittaa paikkakokemuksesta, että se on aina sidoksissa mielikuviin, joita kokijassa herää. Paikkakokemus muodostuu paitsi paikan fyysisten ominaisuuksien myötä myös niistä tulkinnoista, joita kokija paikasta tekee. Paikka myös vertautuu aina aikaisempiin paikkakokemuksiin, eikä ole irrallinen kokijan historiasta. Nämä periaatteet pätevät mielestäni myös elokuvan maailman kokemiseen. Elokuvan paikka yrittää jäljitellä todellista ja suoraa paikkakokemusta visuaalisesti, mutta myös äänen ja liikkeen kautta. Elokuvan paikka sisältää viitteitä paikan sosiaaliseen ja historialliseen ulottuvuuteen. Se usein koittaa imitoida jonkin reaali maailmassa sijaitsevan paikan ominaisuuksia näistä näkökulmista. Mielenkiintoista on se, että tällöin elokuvan fiktiivisen paikan vertailukohteina toimivat katsojan suorat paikkakokemukset, mutta myös aiemmat fiktiivisten paikkojen kokemukset:

Mielikuvat, jotka meillä on paikoista, eivät aina perustu suoraan paikan kokemiseen: en ole koskaan käynyt Firenzessä, mutta nähtyäni James Ivo-ryn ohjaaman, E.M. Fosterin romaaniin perustuvan elokuvan a Room with a View minulla on hyvinkin elävä mielikuva siitä. (Forss, 2007:105.)

Kuten Forss itse toteaa, elokuvan Firenze ei kuitenkaan ole se Firenze, jonka hän kokisi matkustaessaan.

Uskottava tarkoittaakin elokuvassa jotain muuta, kuin tarkasti aitoa jäljittelevää. Katsojalle uskottava on ensisijaisesti jotain, minkä hän tunnistaa. Uskottava on historiallinen kaupunkikuva, joka vastaa hänen omaa mielikuvaansa kyseisestä kaupungista kyseisenä ajanjaksona. Vaikka tämä mielikuva perustuisi vain yhteen postikorttivalokuvaan. Elokuvan tekijät törmäävät tähän usein myös itse etsiessään kuvauspaikkoja. Hammaslääkärin odotushuone ei vastaakaan sitä mielikuvaa, jonka tekijä haluaisi ikuistaa elokuvaansa. Elokuva on aina muokattua todellisuutta, joten katsojan kokemus elokuvan uskottavuudesta on myös aikaisempien elokuvien muokkaama. Hän saattaa aivan yhtä hyvin pitää totena pitkälle romantisoitua kuvaa tietyistä miljööstä. Ja elokuvan tekijät myös esittävät ja jatkavat näiden stereotyyppien luomista, jotta katsojan immersio säilyisi.

Kun katsoja mielikuvittelee

Katsojan mielikuvitus on nähdäkseni osa elokuvan lavastusta, mutta onko mahdollista, että katsoja tuottaisi mielessään myös uutta lavastusta. Syntyykö katsojan mielikuvituksessa visuaalista materiaalia, joka jatkaisi elokuvan maailmaa?

Tajusin pohtivani tätä asiaa katsoessani Lars Von Trierin *Dogville*-elokuva. Elokuvan miljöö nojaa teatterimaiseen ja minimalistiseen lavastukseen. Pieni Dogvillen kylä koostuu visuaalisesti mustan studion lattiaa jakavista talon pohjapiirrustuksista. Muutamia yksittäisiä huonekaluja ja paria seinänpätkää lukuunottamatta Dogvillen miljöö jää siis katsojan mielikuvituksen varaan. Tosin visuaalisia elementtejä kuvaillaan elokuvan kertojan puolesta. Taloja kuvaillaan hökkeileiksi. Asioille, jotka eivät ole visuaalisesti näkyviä annetaan merkityksiä ja selityksiä tekstissä.

Myös äänimaailma kuvailee hienosti elokuvan miljöötä. Tuuli joka puhalttaa kielekkeen reunalla ja ihmiset katsomassa alas. Vuoristomaisemaa kuvitetaan sanallisesti, mutta myös ääni antaa vahvan vaikutelman korkealla olemisesta. Eläimet ja luonto, jota on ympärillä. Säätiloja kuvaillaan hyvin yksinkertaisesti valolla ja visuaalisilla elementeillä. Lumentulo tekee studion mustasta lattiasta valkoisen. Kuvittelun varaan jää myös koira, joka vasta lopussa näytetään visuaalisesti.

Tällainen mielikuvitusleikki, joka vaikkapa teatterimaailmassa on täysin tavallista, unohdetaan usein elokuvan kohdalla. Elokuvan maailma on useissa tapauksissa rakennettu suoraan esittämään jotain aitoa maailmaa ja tällöin pyritään siihen, että elokuvan paikat sisältäisivät kaiken kyseiseen paikkaan liittyvät yksityiskohdat kuten esineistön. Lavastusta käsitellään ikäänkuin representaationa, josta ei saa puuttua mitään. Lavastuksen maailman oletetaan olevan ehjä ja täysi siinä muodossa, kuin se on valkokankaalle ikuistettu.

Kuitenkin katsojan kyky kuvitella ja assosoida on aina läsnä. Kaikkea ei koskaan voida näyttää. Se, mitä ei sanota, näytetä tai kuulla jää aina katsojan mielikuvituksen varaan. Elokuvalle on outo pyrkimys rakentaa tarina ja maailma, joka olisi jotenkin kokonainen, vaikka se ei ikinä siihen pystykään. Tämän vuoksi pohdinkin usein, aliarvioidaanko elokuvamaailmassa katsojan mielikuvitusta? Olisiko itseasiassa mielenkiintoisempaa kertoa asioista vihjaillen, niinkuin dogville? Mikäli katsoja pystyy saamaan voimakkaan mielikuvan paikasta jo yhden esineen kautta, miksi tarvittaisiin vielä jotain muuta? Mielestäni elokuvantekijöiden tulisi paremmin tutustua ja pohtia tätä kysymystä. Katsojat ovat alttiita eläytymään ja mielikuvittelemaan, jos heidän mielikuvitukselleen vain annetaan tilaa.

3 LAVASTAJAN TYÖKALUT ELOKUVALAVASTUKSEN LAAJENTAMISEEN

Onko lavastajalla ylipäättään mahdollisuutta vaikuttaa siihen, miten elokuvan miljöötä tulkitaan? Miten lavastaja voi toteuttaa maailman, josta syntyy katsojalle voimakas mielikuva? Nämä ovat kysymyksiä, joita haluaisin itselleni avata; taitoja, joita haluaisin omaksua lavastajana. Uskon, että lavastajalla on työkaluja maailmansa laajentamiseen. Tässä luvussa asetan itseni hetkeksi katsojan rooliin ja pohdin millaiset lavastukselliset ratkaisut voisivat synnyttää voimakkaita mielikuvia tai tulkintoja. Miten elokuvan lavastus voi vihjata asioihin, joita ei kuvissa nähdä?

Mitä enemmän katselen erilaisia kuvia, sitä enemmän alan kategorisoida niitä. Teen tätä sen mukaan, kuinka paljon mielikuvia ja tunteita ne minussa herättävät. Teen huomioita kuvien luonteesta, toiset vihjaavat itsensä ulkopuolelle, toiset kääntyvät itseensä. Lavastuksen elementit ohjaavat katsojan tulkintaa tai synnyttävät tiettyjä assosiaatioita. Kutsun lavastuksellisia elementtejä impulsseiksi. Jaan kuvien elementit *avaaviin* ja *rajaaviin* impulsseihin.

Huomaan nopeasti, että oma mielikuva paikasta on helppo sanallistaa, mutta on paljon vaikeampaa ymmärtää, mistä joku tietty mielikuva syntyy. Jotkut impulssit osaan paikantaa kuvista, joita katson, ja toisia taas en.

Avaavat ja rajaavat impulssit

Mitkä voisivat siis lavastuksellisesti olla impulsseja, jotka avaavat? Tarkoiton avaamisella sitä, että kyseinen impulssi mahdollistaa jonkin toisen elementin olemassa olon ja esiintulon. Toisaalta kuvassa voi olla myös impulsseja, jotka poissulkevat toisia elementtejä. Lavastuksellinen impulssi voi myös olla sekä avaava, että rajaava yhtäaikaan. Nähdäkseni lähes kaikkiin lavastuksellisiin impulsseihin kuuluvat nämä molemmat puolet.

Avaavia impulsseja voisivat olla avatut ovet ja ikkunat, valon käyttäytyminen tilassa, heijastukset ja varjot; ikkunoiden läpi näyttäytyvä maisema, säätila ja vuorokaudenaika; ovet joista kuljetaan läpi, mutta joiden toiselle puolelle ei nähdä; arkkitehtuurin yksityiskohdat, jotka paljastavat talon ulkoisen olemuksen; sekä näyttelijöiden vaatteet, jotka kertovat lämpötilasta. Tällaiset asiat tuntuvat olevan indeksejä jostain, osoituksia ympäröivän maailman olemassaolosta. Kuvat, jotka sisältävät useita tiloja tai syvyyttä, tuntuvat sisältävän enemmän mahdollisuuksia avaavien impulssien luomiseen.

Oheisessa valokuvassa yläkerran vaikutelma syntyy viistosta katosta ja puutalon vaikutelma siitä, että olen nähnyt tuon tyyppisiä kattoja nimenomaan puutaloissa. Myös seinien materiaalit tuntuvat tutulta puutalorakentamiselta.



George Nebieridzen valokuva on täynnä impulsseja ja epäsuoria viestejä.

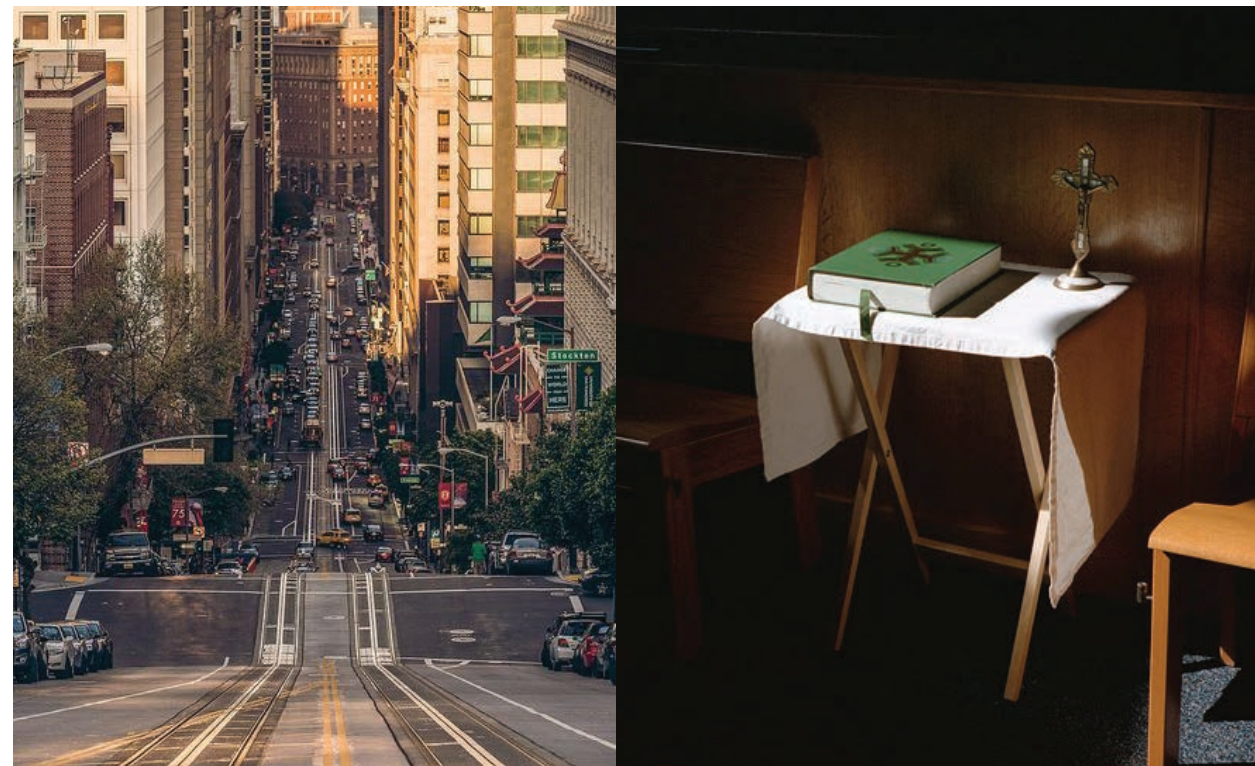
Valo on auringonlaskun kaltainen, kuvittelen että on ilta. Kuvittelen myös kesän, enkä aivan tiedä miksi, ehkä sekin johtuu valosta. Näen kaksi makuuhuonetta, vaikka en todellisuudessa näe, mitä toisen oven takana on. Ehkä haluan ajatella, että ovien symmetria ja samanlaisuus kätkevät taakseen myös samanlaiset huoneet. Seinään heijastuu valokuvaajan varjo. Hän on mielestäni nuori nainen. Kun ajattelen miljöötä talon ulkopuolella, kuvittelen tällaisen talon nököttämässä avaralla tontilla pellon reunassa. Mielessäni talo ei ole Suomessa vaan jossain muualla, ehkä Kanadassa. Tätäkään mielikuvaa en osaa täysin selittää. En ole koskaan ollut Kanadassa.

Mikäli tämä kuva olisi elokuvassa, se tuottaisi vielä paljon enemmän impulsseja esimerkiksi äänimaailman kautta. Äänet saattavat myös usein olla ainoa impulssi jostain tietystä miljöön elementistä. Elokuvassa kaikkea ei tarvitse näyttää. Näyttelijän käyttäytyminen tilassa, eli toiminta ja liike, luovat myös impulsseja. Ne valottavat tilan käyttötarkoitusta ja tunnelmaa silloinkin, kun lavastus yksin ei pysty tätä tekemään. Roolihahmo voi toimia myös kuvan ulkopuolella. Hän voi poistua hetkeksi kuvasta ja tulla takaisin. Hän voi myös tehdä kuvassa jotain, joka ei visuaalisesti täysin välity katsojalle. Tuleeko astiakaapin järjestys jotenkin ilmi näyttelijän liikkeestä, kun hän nostaa astiat pöydälle, vaikka emme näkisikään kaapin sisälle?

Onko olemassa lavastuksellisia elementtejä, jotka kertovat jonkin toisen elementin poissaolosta? Minulle on opetettu, ettei metsässä ole käärmeitä, jos siellä on muurahaisia. Päteekö samankaltainen elementtien keskinäinen poissulkevuus myös elokuvassa?

Rajaavilla impulsseilla tarkoitan asioita, jotka luovat mielikuvan jonkun toisen elementin olemattomuudesta tai puuttumisesta. Sadevesi talon huoneessa voi rajata pois ehjän katon olemassaolon. Pieni keittiönpöytä, jonka ääressä on neljä tuolia voi rajata pois mahdollisuuden, että talossa asuisi suurperhe. Rajaavat elementit tuntuvat kutsuvan toisilleen vastapareja. Urbaani miljöö ei voi samanaikaisesti olla maalaismainen. Tällaisia vastapareja voi kuitenkin myös käyttää hyödyksi. Lavastaja voi tahallisesti asettaa kuviin elementtejä jotka tuntuvat antavan vastakkaisia impulsseja, jolloin miljööseen syntyy jonkinlainen kiinnostava ristiriita. Erityisesti surrealistinen tila voisi syntyä tällaisista ristiriidoista.

Rajaavien impulssien käyttöön liittyy vahvemmin ajatus katsojan huomion ja tulkinnan ohjaamisesta. Avaavat impulssit taas jättäisivät enemmän tilaa katsojan omalle mielikuvitukselle. Vaikuttaisivatko nämä lähestymistavat siihen, miten laajaksi elokuvan miljöö kasvaa katsojan mielessä?



San Francisco ja kappeli ovat esimerkkejä ikonisista paikoista.

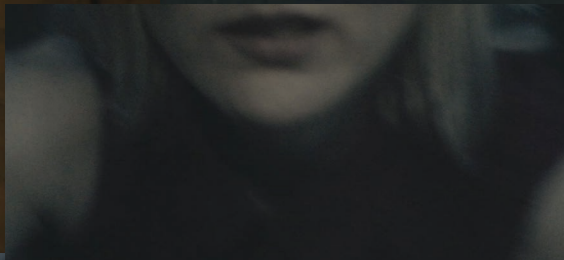
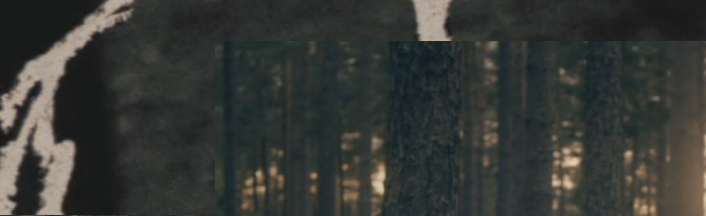
Ikoninen elementti

Yksi lavastajan työkaluista suhteessa katsojaan on varmastikin tutun kuvaston käyttö. Katsojassa herää vahvempia mielikuvia, mikäli lavastuksen luoma miljöö on tunnistettava ja tuttu. Ikoninen miljöö on tuttu yhdestä tai useammasta medialähteestä. Se voi olla linkki toiseen elokuvaan, uutiskuvastoon, taiteeseen tai ystävän matkavalokuviin. Elokuvan lavastus voi herättää mielikuvia paikasta, jonka katsoja osaa täsmällisesti merkitä oman maailmansa kartalle esimerkiksi New York tai Helsinki. Ikoninen paikka voi olla myös määrittelemättömämpi, kuten suurkaupunki tai viidakko. Sairaalat, kirkot ja muut julkiset paikat ovat myös ikonisia ja tunnistettavia, mutta eivät välttämättä linkity mihinkään tiettyyn oikean maailman paikkaan.

Sen lisäksi on tietysti joukko elokuvia, joiden maailma ei ole suhteessa omaamme. Ne ovat joko fantastisia tai vaihtoehtoisia todellisuuksia, joissa meille tunnistettavat elementit ovat tavalla tai toisella etäännytetty. Tämänkaltaisissa maailmoissa etäännyttäminen voi tarkoittaa voimakasta tyylytelyä, tilojen käyttötarkoitusten muuttamista tai vaikkapa täysin uusien esineiden tuomista osaksi elokuvan kuvastoa. Sci-fissä ja fantasiassa tämä on luonut genren sisälle oman tunnistettavan kuvastonsa, joka esittyy katsojalle ikonisena. Näin ollen sekä oikean maailman paikkaa imitoiva lavastus että etäännytetyn maailman lavastus voivat molemmat olla joko ikonisia tai vieraita, riippuen täysin kunkin katsojan aikaisemmista kokemuksista.



UNI SODASTA



4 TESTIKATSELUT JA KESKUSTELUT

Uni sodasta -elokuvan testikatseluista varten järjestin 5 tapaamista kuukauden mittaiselle ajalle. Näistä kaksi oli ryhmähaastatteluja, joista ensimmäisessä oli kolme osallistujaa ja toisessa kaksi. Muut kolme tapaamista olivat yksilöhaastatteluja. Yhteensä haastattelin kahdeksan ihmistä. Kukin haastattelu kesti maksimissaan yhden tunnin. Nauhoitin kaikki haastattelut. Yleensä nauhoitettu aika asettui 35:n ja 45:n minuutin välille. Tämän jälkeen litteroin nauhoituksista valikoidut osuudet, joiden koin koskevan varsinaista aihetta.

Rakenteeltaan haastattelut etenivät yleensä seuraavasti: Ensimmäiseksi elokuvan katselun jälkeen annoin katsojien kertoa vapaasti mietteitään. Tällöin yleensä keskusteltiin elokuvan keskeisestä temasta, sodasta ja muutaman ihmisen kanssa myös elokuvan tekoavasta. Seuraavaksi kysyin, mitkä kuvat jäivät erityisesti mieleen ja pyysin kertomaan tarkemmin, miksi. Tämän jälkeen kysyin erilaisia jatkokysymyksiä ja pyysin katsojia kuvailemaan elokuvan miljöötä. Kysyin myös, muistuttavatko elokuvan paikat joitain heidän tuntemiaan paikkoja. Aivan viimeiseksi otin esiin kuvatehtävän ja puhuimme sen kuvista.

Näiden lisäksi olen käyttänyt materiaalina nauhoitettua keskustelua erään katselijaryhmän kanssa ennen varsinaisen haastattelutyöni aloittamista. Tapahtuma oli vapaamuotoinen tilaisuus, jossa oli läsnä noin 15 katsojaa. Katsoimme yhdessä *Uni sodasta* -elokuvan, jonka jälkeen keskustelimme siitä ja kerroin omasta työstäni. Näytin tälle ryhmälle myös valokuvia ja videota elokuvan studiorakentamisesta ja avasin elokuvan tuotantoprosessia yleisesti.

Käytin myös kuvia apuna miljööstä keskustellessa. Haastatteluprosessin aikana päädyin ottamaan yhden kuvatehtävän keskustelun rinnalle. Tulostin 13 kuvaa erilaisista miljöistä ja pyysin haastateltavaa jaottelemaan kuvat kolmeen pinoon. Ensimmäiseen pinoon hänen tulisi asettaa ne kuvat, jotka hänen mielestään voisivat olla osa *Uni sodasta* -elokuvan miljöötä. Toiseen pinoon ne kuvat, jotka ehdottomasti eivät voisi olla elokuvan miljöötä. Kolmanteen pinoon laitettaisiin ne kuvat, joista katsoja ei ole varma tai jotka löyhästi liittyvät elokuvan miljööseen. Tämän kuvatehtävän tein kolmelle haastateltavalle. Ryhmähaastatteluista kuvatehtävä jäi puuttumaan.

Testikatseluiden tarkoitus oli valottaa minulle sitä, miten *Uni sodasta* -elokuvan lavastus oli vaikuttanut katsojaan. Halusin tutkia, mitä katsoja muisti elokuvan lavastuksesta ja millaisiin asioihin hän oli kiinnittänyt huomiota. Mitä mielikuvia tai ajatuksia näistä havainnoista syntyi katsojille ja miksi? Etsin tukea tai vastaväitteitä näistä keskusteluista sille, mitä olen aiemmin tässä opinnäytteessä esittänyt. Löytyisikö katsojien haastatteluista viitteitä mielikuviteltuun maailmaan? Herättääkö lavastus ajatuksia jostain omakohdistaisesta paikkakokemuksesta? Tulkitseeko jokainen elokuvan maailman eri tavalla vai onko mielikuva yhteinen? Toivoin tällaisen keskustelun avaavan minussa itsessäni jotain asioita, joita en ole aikaisemmin miettinyt. Toivoin

kuulevani tulkintoja, joita en ollut odottanut.

Minulla oli aavistus, että lavastus ja miljöö saattavat olla joillekin katsojille vaikeita sanallistaa. Ehkä katsojilla ei ole elokuvan maailmasta mitään sanottavaa. Tai ehkä heidän suhteensa elokuvan miljööseen on niin tiedostamaton, ettei sitä voi sanallistaa. Olin kuitenkin varautunut siihen, ettei kaikista haastatteluista välttämättä jäisi montaakaan lavastukseen viittaavaa lausetta. Yritin myös miettiä keinoja, joilla voisi rohkaista katsojaani puhumaan lavastuksesta ja miljööstä. Tavoitteeni oli pitää haastattelut keskustelunomaisina ja mahdollisimman vapaamuotoisina.

Haastatteluni koskevat hyvin pientä ihmisjoukkoa, enkä tähtää siihen, että opinnäytteeni vastaisi laadullisen tutkimuksen vaatimuksia tai tuottaisi yleistettäviä tuloksia. Olen käsitellyt haastatteluista nousseita aiheita oman ajatus-työni tukena ja ajatellut materiaalia esitutkimuksena, jota voitaisiin jatkaa ja laajentaa myöhemmin.

On myös huomioitava, että nämä keskustelut koskevat yhtä elokuvaa, joka on valittu sen perusteella, että olen ollut itse sen tekijäryhmässä lavastajana. Jos valittuokuva olisi toinen, olisivat keskustelut myös varmasti hyvin erilaisia. Kuitenkin olen saanut tästä haastattelumateriaalista jonkinlaista tietoa siitä, miten lavastus on elokuvassamme ilmennyt ja mitä se on katsojissa herättänyt.



Uni sodasta -elokuvan esittely

Uni sodasta on dokumenttielokuva suomalaisten sotaveteraanien näkemistä unista, joissa sodan traumat ja tapahtumat toistuvat. Elokuva on kollaasimainen ja runollinen kuvaus näistä unista. Se sisältää perinteistä haastattelumateriaalia, arkistomateriaalia jatkosodasta sekä fiktiivisin keinoin tuotettua kuvamateriaalia, jossa on pyritty toisintamaan veteraanien kuvailemia unia. Toimin elokuvassa lavastajana, ja olin mukana elokuvan prosessissa käsikirjoitusvaiheesta alkaen.

Kaikkien elokuvaan kuvattujen unimaisemien avaintekijä oli niiden yhdistyminen visuaalisesti jatkosodan aikakauteen ja maisemaan. Olimme koko ajan kansallisen historian, mutta myös subjektiivisen sotakokemuksen äärellä. Minulle tuli nopeasti selkeä mielikuva siitä, millaiseen metsään joku tietty unijakso sijoittuu. Sen olisi oltava laaja ja avara mäntykangas, sellainen, joita Itä-Suomi on pullollaan. Halusin lavastajana vaikuttaa elokuvan maisemiin niin, että niissä heijastuisi jotain hyvin suomalaista. Suunnittelutyössäni nojasin vahvasti omaan mielikuvaani jatkosodan aikaisesta Suomesta. Tutkin myös paljon vanhoja karjalaisia valokuvia, pohdin ortodoksisen kulttuurin vaikutusta itärajan suomalaisten elämään, ja asetin itseni voimakkaasti tiettyyn aikakauteen ja alueeseen. Nämä asiat pyrin parhaani mukaan suodattamaan elokuvaan ja visualisoimaan katsojalle.

Tyylillisesti elokuvaa tehtiin Tarkovskin ja vanhojen neuvostoliittolaisten elokuvien innoittamana. Yksi vahvimmista visuaalisista esikuvista elokuvalla oli Elem Klimovin *Tule ja katso* -elokuva vuodelta 1985.

Avara mäntykangas, tummavetinen suolampi, pieni sumuinen joenmutka sekä vanhan hirsitalon interiööri olivat elokuvaan valittuja fiktiivisiä,

suomalaiskansalliseen traditioon liittyviä paikkoja. Arkistomateriaalin paikat kuvastivat samaa perinnettä, sitoen elokuvan maailman siihen historiaan ja sodan olemukseen, jota olisi ollut vaikea pelkin fiktiivisin keinoin tavoittaa.

Ideointiprosessissa elokuvan tilan rooli alkoi muuttua metaforiseksi. Päätimme tehdä studioon Unitalon, joka olisi reitti kaikkien kuvaamiemme unien luo. Se olisi jonkinlainen muistojen keskus. Se pitäisi sisällään sekä yksittäisten ihmisten muistoja että kansallisen muistin osasia. Sen pohjapiirros sisältäisi huoneen, jonka ympärillä on toinen huone ja jota kiertämällä pääsemme erilaisiin tiloihin sisälle. Halusimme myös, että talon tunnelma olisi jotenkin vaihtuva ja häilyvä. Unitalosta tuli mielessäni karjalainen hirsitalo. Se oli minulle evakkojen tyhjä talo, monta aikaa nähnyt paikka, joka myöhemmin muistettaisiin elävästi niiden ihmisten unissa, jotka olivat talonsa menettäneet. Halusin, että talossa olisi ajallista kerrostumaa ja kiinnostavuutta.

Tästä syntyi ajatus rakentaa talon tupaan kokonaan irralliset tapetoidut seinäelementit, jotka oli mahdollista poistaa ja laskea takaisin nopeasti. Ratkaisu suunniteltiin täysin sen takia, että huoneen tunnelman vaihtaminen olisi mahdollista yhden pitkän kamera-ajon aikana. Talossa oli siis alusta asti ollut kaksi eri vaihetta; asuttu ja hylätty. Ehjät tapettiseinät vaihtuvat revittyihin ja alta paljastuu tumma hirsiseinä. Unitalon kaikki pintamateriaalit toivat minulle mieleen vanhat rakennukset, sekä hirsitalot että rintamamiestalo, joissa olin joskus käynyt. Hirret ja pellavarive, vanha harmaaksi maalattu lankkulattia ja pinkopahviseinät tekivät tämän mielikuvani konkreettiseksi.

Lokaatioihin tehtiin unikohtaukset, joissa venäläisen sotilaan vaimo ilmestyy unennäkijälle. Metsän haluttiin olevan mäntykangas, mahdollisimman avara ja vapaa suurista aluskasveista. Itse koin mäntykankaan viittaavan vahvasti Karjalaan ja lisäksi tämän tyyppinen maasto antoi kuviin syvyyttä ja mahdollisuuden kuvata näyttelijää sekä kaukaa että läheltä. Kohtauksen tunnelmaa mietittäessä vuoronkaudenajaksi valittiin auringonlaskun hetki. Etsimme kauan paikkaa jossa auringon viimesäteet paistaisivat esteettömästi metsään.

Suolammella kuvasimme unen, jossa sotilas makaa puuveneen pohjalla. Veneessä ei ole airoja, ja se lipuu itsekseen eteenpäin koskaan pysähtymättä. Sotilas tahtoi veneestä pois, mutta hän ei voi hallita veneen liikkeitä. Lopulta vene kääntyy itsekseen rantaan ja sotilas vapautuu unestaan. Suolamessa oli itselleni jotain kaunista ja myyttistä, se liittyi visuaalisesti paitsi suomalaisuuteen, myös unen ja muistojen maailmaan.

Tämän lisäksi miljööseen kuului lyhyt kohtaaminen lentävän purjelaivan kannella. Tämä ympäristö oli yhdistelmä näyttelijän taustaksi kuvattua purjelaivan kantta sekä digitaalisesti lisättyjä pilviä.

Nämä fiktiivisin keinoin rakennetut ympäristöt yhdistyivät arkistomateriaalin metsiin, vesistöihin, talviseen metsämaisemaan, lentokoneesta kuvattuihin otoksiin sekä erilaisiin interiööreihin. Sotaveteraanien asuttama vanhainkotiympäristö toimi ikkunana nykyaikaan ja veteraanien arkeen.

Testikatselun havainnot

Jo ennen varsinaisten haastattelujen aloittamista olin saanut eräästä katsojakeskustelusta kiinnostavia esimerkkejä aiheittani koskien. Monelle katsojalle oli syntynyt elokuvasta visuaalisia muistikuvia sekä yhteyksiä omiin isovanhempiin ja kerrottuihin sotatarinoihin. Elokuva herätti muistoja paikoista, joissa näitä tarinoita oli kerrottu tai jotka liittyivät jotenkin sotaa nähneeseen ikäpolveen. Muisteltiin isovanhempien ullakkoa ja puuparruja, jotka olivat tulleet mieleen elokuvan hirsitalointeriööristä. Jonkun mieleen välähti kuva kossupullosta pöydänjalan takana. Kossupullon läsnäolo oli merkki siitä, että miehet puhuivat sodasta. Eräs nainen kertoi hirsitalon muistuttaneen häntä isovanhempien sotatarinan talosta:

"Ukki oli Kannakselta ja kertoi sotajuttuja, vietettiin hämäräjuhlia yläkerassa ja istuttiin juuri ennen pimeään tuloa, eikä laitettu valoja päälle ja mummo kertoi miten pommituksilta oltiin neuvottu suojautumaan. Eli piti mennä pommiuhan ilmetessä sellaiseen kohtaan taloa, joka kestäisi sortumista. 'Miä menin pöyän alle, enos työns päänsä uunin all' ja isä män separaattorilaatikkoon!' Tämä muistui elävästi mieleen heti tuosta talosta. Osasin kuvitella, että tämä oli se talo, jossa he odottivat pommitusta. Vaikka enhän minäkään ole itse sitä taloa nähnyt. Mutta ajattelin, että tuo on se talo."

Vaikuttavimpia havaintoja oli erään naisen voimakas visuaalinen mielikuva palavasta talosta, jota hän itse kuvaili seuraavasti:

"Kun katsoi sitä palavaa taloa, niin tunsu itse sen palon, sen murenemisen".

Tämä henkilö oli siis kuvitellut mielessään visuaalisena elementin, jota elokuvassa ei kertaakaan näytetä.

Palava talo mainitaan useita kertoja elokuvan kertojajäänen toimesta sekä haastateltavan veteraanin puheessa. On myös yksi kuva hiiltyneestä huoneesta, mutta ei tulta. Tuli on läsnä vain yhdessä kohtauksessa. Siinä kamera kääntyy hetkeksi kohti takkaa, jossa palaa tuli. Tulen ääni on tässä kohtaa voimakas, mutta itse tuli kuvataan vain välähtelevänä valona, joka kajastaa uunin luukun pienistä rei'istä. Tällaisen mielikuvan syntyminen on mielestäni osoitus siitä, että elokuvan miljöö todella on muutakin kuin vain kuvissa näytetyt asiat. Se elää ja jatkuu katsojan mielikuvituksessa. Tämä ilmiö ei kuitenkaan toistunut haastattelumateriaalissani, vaan jäi ainutkertaiseksi huomioksi.

Varsinaisista haastattelumateriaaleista selvisi monia asioita. Useat mielikuvat olivat ihmisille yhteisiä. Yleisesti ottaen elokuvan miljöö miellettiin maalaismaiseksi. Lähes kaikki katsojat kuvailivat miljöön tätä aspektia. Metsän läsnäolo oli myös poikkeuksetta voimakas.

Niin ikään Venäjän ja idän mielikuva toistui katsojien kommentteissa. Yksi katsoja huomautti, että sodan teema yhdistyy hänen mielessään automaattisesti mielikuvaan itärajasta ja Karjalasta, koska se on Suomessa käytyjen sotien todellinen tapahtumapaikka. Hänen oli vaikea ajatella elokuvan

tapahtumapaikkoja vaikkapa Hämeeseen tai Helsinkiin. Toinen katsoja sen sijaan mainitsi, että elokuvan maailma ei kuvaa lainkaan oikeita paikkoja vaan siitä erillistä unimaailmaa. Hän käytti miljööstä sanoja "unimainen. Tyylliltetty, epätodellinen maailma". Nämä sanat hän yhdisti elokuvan kuvien pehmeään valoon ja epätarkkuuteen. Näin ollen kuvaustyyli teki elokuvan maailman uneksi ja erotti sen reaali maailmasta. Eräs katsoja koki elokuvassa olevan kolme erillistä maailmaa, jotka olivat unimateriaali, arkistomateriaali ja nyky-päivä. Unikuvat hän näki miljöön kannalta yhteensopivina arkistomateriaalin ajalliseen maailmaan. Nykyaikainen vanhainkoti puolestaan oli selkeästi eri miljöötä.

Katsojille mieleen painuneita kuvia oli paljon ja ne olivat kaikilla hiukan erilaisia. Kuitenkin arkistomateriaaleista tuntui nousevan kiinnostavaksi sodassa traumatisoituneet miehet, joita kävelytetään ilman paitaa edestakaisin sekä perhe, joka katsoo ulos ikkunasta. Perheen pieni tyttö kääntyy katsomaan kohti kameraa, mutta äiti kääntää hänen päänsä takaisin kohti ikkunaa. Myöskin epäterävät talviset kuvat rintamalta, joissa raahataan ja kuljetetaan kaatuneiden ruumiita olivat jääneet voimakkaasti mieleen lähes jokaiselle katsojalle. Monet kokivat ruumiskuvat ahdistavina, vaikka ne olivat epätarkkoja. Vain yksi katsoja olisi toivonut, että kuvat olisivat olleet selkeämpiä. Hän koki, että sodan kauheudet pitäisi pystyä näyttämään.





Paljon keskusteltiin myös kohtauksesta, jossa venäläinen nainen hyökkää elokuvan kameran kimppuun. Tästä nousi ahdistunut olo useammalle ihmiselle ja yksi katsoja sanoi kokeneensa naisen syylistävän häntä. Aikaisemmassa kohtauksessa kerrotaan, että venäläinen nainen oli ilmestynyt Kalervo Asikaisen uniin ja syyttänyt häntä miehensä murhasta. Hyökkäyskohtauksessa tämä syytös ikäänkuin kohdistuu katsojaan, kun nainen ottaa suoran kontaktin kameraan, emmekä enää kuule Asikaisen ääntä. Myöskin lammella lipuva vene ja unitaloksi nimittämäni hirsitalon interiööri saivat keskusteluissa paljon huomiota.



Oli myös kuvia, jotka jäivät yksittäisten ihmisten mieleen henkilökohtaisista syistä. Eräs katsoja oli voimakkaasti innostunut lentokoneen sisältä kuvatuista kuvista, sillä hän heti tunnisti Heinkel-mallisen lentokoneen samaksi, josta oli suunnitellut tekevänsä pienoismallin. Toiselle merkityksellisiä olivat vedenalaiset kuvat, sillä hänen oma isänsä oli ollut laivastossa sodan aikaan ja sattumalta siirretty pois laivalta kaksi viikkoa ennen kuin se upotettiin. Lähes kaikilla haastateltavilla oli jokin kuva, joka oli jäänyt mieleen henkilökohtaisen historian tai persoonan kautta. Katsojat myös tiedostivat vahvasti tällaisten mieleenpainumien subjektiivisen luonteen.

Seuraavana katsojien sanoja ja sanomisia Uni sodasta -elokuvan paikoista ja miljööstä:



Unitaloa kuvailtiin mm. sanoilla: mökki, mummola, pirtti, koti, pieni tupa ja talo. Eräs katsoja kuvailee taloa seuraavasti: *"Paikka, josta on lähdetty so- taan tai jonne on voitu tulla. Kaunis hirsimökki, lämminhenkinen ja kotoisa paikka. Voisi olla myös Venäjän puolella."* Toinen liittää talon omakohtaiseen paikkakokemukseen *"Se on niin kuin äitini vanha mummola Pohjois-Karja- lassa."* Myös talon sisustusta kuvaillaan: *"Pelkistetty ja vanhakantainen sisus- tus."* ja *"30- tai 40-luvun miljöö."*



Vaatekomero-kohtaus muistuttaa erästä katsojaa omasta mummolasta. Mummolan vaatekomerossa on kaikki aina siististi järjestyksessä. Hänelle muistuu mieleen myös vaatehuoneen haju, joka ehkä tulee pitkään käytetyis- tä tekstiileistä.

Elokuvan kaksi metsää tuntuvat osittain sekoittuvan katsojien mielessä. Aina- kin kaikki puhuvat vain yhdestä metsästä. Vihreä sammal ja lompakkonaisen metsä tuntuvat olevan yksi ja sama paikka. Tässä korostuu mielestäni yhden yksittäisen kuvan merkitys. Lähikuva naisen jaloista sammalella jäi selkeästi katsojien mieleen ja yhdisti naisen ja sammalen samaan paikkaan.



Yksi katsoja kuvailee unitalon yhteydessä metsää sanoen: *"Ja metsä, jossa on sammalta, jossain ihan korvessa."* Toinen kuvaili paikkaa näin: *"Kaunis met- sä, tummanvihreä. Yhdistyy visuaalisesti Tule ja Katso elokuvan maailmaan."* Moni myös kiinnitti huomion kohtauksen valoon. Laskeva aurinko ja sen värit huomioitiin ja moni piti niitä kauniina. Eräs katsoja kuvaili kohtausta valon kautta *"Maisemakuvassa siellä oli se hienointa ku oli se nainen siellä metsässä ni hienointa oli se auringonvalo siellä taustalla, mikä oli blurria."*



Suolampi sai esimerkiksi seuraavanlaisen määritelmän: *”Vesistö, jossa sotilas lipuu veneessä. Äämuhammära Suomessa tai Venäjällä. Tässä paikassa on jotain tarkovskimaista.”*



Vanhainkotimiljöö oli erään testikatselijan mielestä kylmä ja kolkko.



Kuvatehtävä

Ensimmäisen haastattelun jälkeen päädyin etsimään valokuvia keskustelun tueksi ja käytin niitä kolmessa yksilöhaastattelussa. Teetin kuvatehtävän aivan haastattelun lopuksi. Se tuntui hauskalta ja kevyeltä tavalta lähestyä miljöötä aiheena. Katsojat lajittelivat 13 kuvaa eri pinoihin sen mukaan kuuluivatko kuvat heidän mielestään Uni sodasta -elokuvan maailmaan. Keskimmäiseen pinoon päätyivät kuvat, joista katsoja oli epävarma tai joiden hän koki löyhästi liittyvän elokuvan miljööseen. Kuvien lajittelun jälkeen keskustelimme kustakin kuvasta ja millä perusteella se oli päätynyt tiettyyn pinoon. Näistä keskusteluista nousi esille muutamia tärkeitä seikkoja ja sellaisia asioita, joista ei olisi ehkä muutoin keskusteltu.

Tehtävä tuntui siis hyvältä tavalta raottaa miljöön käsitettä ja avata keskustelua uusiin suuntiin. Se myös tuntui antavan paremman käsityksen siitä, miten kukin henkilö ymmärsi miljöön käsitteen ja mitä аспектеja siihen heidän mielestään liittyi. Kukin henkilö käsitti tehtävän hiukan omalla tavallaan. Osa näki kuvat voimakkaammin niiden kuvaaman aiheen ja aiheesta nousevien assosiaatioiden kautta, toiset kiinnittivät vahvemmin huomiota väreihin ja yleiseen tunnelmaan.

Valo, väri ja tunnelma olivat olennainen osa kuvan sisältöä. Myös kuvaustekniset seikat, kuten syväterävyys ja mustavalkoisuus, vaikuttivat kuvan miljöön tulkintaan. Kuva utuisesta suosta oli kaikkien testihenkilöiden mielestä elokuvan miljööseen liittyvä, ja yksi henkilö mainitsi tämän johtuvan nimenomaan kuvan utuisuudesta ja valon sekä värien samankaltaisuudesta elokuvan uni-kuviin verrattuna.

Kuvatehtävästä kävi myös ilmi, että urbaanisuus ja maalaismaisuus olivat yhdelle katsojalle toisensa poissulkevia. Kuva Helsingistä oli suljettu pois sillä yksinkertaisella periaatteella, että se oli urbaani, toisin kuin elokuvan miljöö.

Miljöö ei käsitteenä välttämättä tarkoittanut pelkästään visuaalisia, vaan myös temaattisia ja aiheisisältöön liittyviä asioita. Yksi testihenkilö oli jättänyt pois kuvan romanialaisista mummoista sillä perusteella, että ihmisten oli siinä hyvä olla. Elokuvan tunnelma oli hänen nähdäkseen toisenlainen. Samoin mustavalkoinen kuva tehdastyöläisistä oli rajattu tällä perusteella ulos. Kuvassa oli työteliäs ja innostunut tunnelma, elokuvassa taas lamaantunut. Toinen henkilö oli sisällyttänyt elokuvan maailmaan tumman kuvan, jossa on köyhä aasialainen perhe. Hän yhdisti kuvan temaattisesti elokuvaan, vaikka huomauttikin, että kuvatut ihmiset kuuluivat eri kulttuuriin. Kuvatehtävä teki hyvin konkreettiseksi sen, miten monimuotoinen käsite miljöö on, ja että sitä voidaan tulkita hyvin monesta eri näkökulmasta.

Ohessa kuvatehtävässä käyttämäni kuvat. Kuvien yhteydessä on ilmoitettu numeroin kolmen katsojan kesken annetut vastaukset kysymykseen:

Voisiko tämä kuva olla osa Uni sodasta -elokuvan miljöötä?



Kyllä: 1 katsoja
En osaa sanoa: 1 katsoja
Ei: 1 katsoja



Kyllä: 2 En osaa sanoa: 1 Ei: 0



Kyllä: 2 En osaa sanoa: 0 Ei: 1



Kyllä: 2 En osaa sanoa: 1 Ei: 0



Kyllä: 0 En osaa sanoa: 0 Ei: 3



Kyllä: 2 En osaa sanoa: 0 Ei: 1



Kyllä: 0 En osaa sanoa: 0 Ei: 3



Kyllä: 3 En osaa sanoa: 0 Ei: 0



Kyllä: 1 En osaa sanoa: 0 Ei: 2



Kyllä: 1 En osaa sanoa: 0 Ei: 2



Kyllä: 2 En osaa sanoa: 1 Ei: 0



Kyllä: 1 En osaa sanoa: 1 Ei: 1



Kyllä: 0 En osaa sanoa: 2 Ei: 1

JOHTOPÄÄTÖKSET

Kaiken kaikkiaan näyttää siltä, että haastattelemani Uni sodasta -elokuvan katsojat ovat yllättävän täsmällisesti päässeet elokuvan kautta siihen miljööseen, jonka olen lavastajana yrittänyt välittää. Sota-ajan Suomi on selkeästi miljöö, josta näillä katsojilla oli hyvin samankaltainen mielikuva. Se on osa yhteistä kansallista muistia ja historiaa. Sodanaikainen miljöö on vielä ajallisestikin niin lähellä, että monet elokuvan paikat yhdistyvät mielikuviin sellaisista paikoista, joissa henkilöt ovat itse käyneet. Uni sodasta -elokuvan kohdalla näyttäisi siltä, että elokuvan tekijän kuvittelema maailma ja katsojan tulkinta siitä, ovat lähes saumattomasti yksi ja sama. Tekijän pelko idean välittymättömyydestä ei siis ainakaan tässä tapauksessa toteutunut.

Katsojien haastattelut ovat antaneet viitteitä aiemmin teoreettisesti pohtimiini ilmiöihin. Elokuvan maailma yhdistyy ja vertautuu katsojien aitoihin paikkakokemuksiin sekä muistoihin. Lavastus tuli siis osaksi katsojien kokemaa ja elämää maailmaa. Sain myös tukea ajatukselleni siitä, että jotkin lavastukselliset elementit voivat rajata pois toisten elementtien olemassaolon. Tällaisten yleensä vastakohtaisiksi miellettyjen elementtien yhdistäminen voisi olla lavastajan työssä kiinnostavaa. Erityisesti surrealistisuuteen pyrkivässä elokuvassa ristiriitaisten lavastuselementtien käyttö voisi toimia suunnittelun pohjana.

Elokuvan maailman rakentamista voi lähestyä monella tavalla. On syytä pohdita ovatko lavastukselliset valinnat ilmentymiä lavastajan omista henkilökohtaisesta paikkakokemuksesta vai toistetaanko niiden avulla jotain yleisesti tunnettua ikonista tai kulttuurista kuvastoa? On hyvä olla tietoinen siitä, kenelle elokuvaa tekee ja onko elokuvan kuvaama maailma läheinen jollekin tietyille ihmisryhmälle. Tietyn aikakauden ja paikan kuvaaminen voi olla erityisen voimallinen kokemus katsojalle, joka tunnistaa miljöön oman paikkakokemuksensa kautta.

Löysin myös kiinnostavan osoituksen siitä, että katsoja voi luoda mielessään uusia visuaalisia kuvia elokuvan sisältämän kuvakeronnan lisäksi. Eräs katsoja kuvitteli mielessään palavan talon ja puhui ikäänkuin olisi oikeasti nähnyt tämän kuvan elokuvassa. Kyseinen näky oli muodostunut äänien ja tekstin antamista impulsseista. Tämä on mielestäni erityisen mielenkiintoista siksi, että tekstiä ei yleensä käsitellä osana lavastusta. Lavastajana ei tule itsekään ajatelleeksi sitä, miten paljon katsoja hyväksyy elokuvassa ääneen sanottuja asioita. Ehkä visuaalisen maailman ei ole aina tarpeen edes tehdä näkyväksi sellaista, mikä on repliikeissä jo sanottu.

Aloittaessani tätä työtä, ajattelin, että katsoja saattaisi pystyä konkreettisesti kuvittelemaan, mitä jonkin yksittäisen kuvan ulkopuolella on. Haastattelujen myötä kuitenkin huomasin, että katsojan mielikuvitus ei useinkaan tuota konkreettista materiaalia vaan pikemminkin käsitteellisiä asioita. Katsojassa syntyvät mielikuvat miljööstä eivät välttämättä ole visuaalisia, vaikka

ne syntyisivät visuaalisista impulsseista. Pikemminkin mielikuvat saattavat luoda uuden kontekstin nähdylle tai rakentaa siltoja uusiin aiheisiin. Voiko siis olla niin, että visuaalinen impulssi herättää herkemmin käsittellisen tai äänellisen mielikuvan ja ääni puolestaan visuaalisen? Miten elokuvan eri osa-alueet toimivat yhdessä katsojan mielikuvien luomisessa, ja onko tietyillä osa-alueilla yhteys tietyn tyyppisiin mielikuviin? Mielestäni näitä kysymyksiä tulisi tutkia lisää, jotta lavastuksen suhde katsojaan tulisi paremmin ymmärrettäväksi.

Nähdäkseni lavastajan kannattaa olla tietoinen siitä, mistä näkökulmasta käsin hän elokuvan maailmaa rakentaa. Ei pidä unohtaa katsojan roolia lavastuksen muokkaajana ja jatkajana. Katsojan mielikuvitus voi toimia lavastuksen työkaluna, mutta sille pitää myös jättää tilaa ja antaa mahdollisuus. Lavastus voi antaa katsojalle monenlaisia impulsseja ja mitä monitulkintaisempia ne ovat, sitä helpompi katsojan on tuottaa kuvitteellista materiaalia. Joskus voi myös olla tarkoituksenmukaista pyrkiä rajaamaan katsojassa syntyviä mielikuvia ja silloin lavastuksen tulisi antaa impulsseja, jotka selvästi osoittavat miljöön aikakauden, sijainnin ja tilan käyttötarkoituksen. Oli lavastajan lähtökohta millainen hyvänsä, katsoja on aina mukana lavastuksen luomisessa. Itse haluan jatkossa ottaa paremmin katsojan huomioon ja tehdä lavastusta, joka mahdollisimman paljon ruokkisi katsojan mielikuvitusta.

7 LÄHTEET

Kirjat

FORSS, ANNE-MARI (2007): *Paikan estetiikka: Eletyn ja koetun ympäristön fenomenologia*. Helsinki: Yliopistopaino.

PALLASMAA, JUHANI (1993): *Maailmassaolon taide. Kirjoituksia arkkitehtuurista ja kuvataiteesta*. Helsinki: Kuvataideakatemia.

Elokuvat

HAUKKA JUHANI (2015): *Uni sodasta*

VON TRIER LARS (2003): *Dogville*

KLIMOV ELEM (1985): *Tule ja katso*

GILROY DAN (2014): *Nightcrawler*

Kuvalähteet

Kansikuva: CRISTAL ALAKOSKI - *Lompakkonainen*

BANGQIAO YAN - nimetön maalaus

LINA JAROS – *Beyond the Wall II*

GEORGE NEBIERIDZE - *Show*

CHRIS CHABOT – *California street in San Francisco*

TOM HOYING – *I almost drowned in the Blue River* -valokuvaprojekti

Kuvatehtävässä käytetyt kuvat:

WEERAPONG CHAIPUCK - *In the Hmong's Kitchen*

TOM BLATCHFORD – kuva Havanasta

JOHN PAPERS – *A Little House in Snowy Forest*

TOMASZ SIENICKI – *a Hospital Room*

HUFFINGTON POST - Wiblingen Monastery Library, Ulm , Germany

UNIVERSITY OF PENNSYLVANIA – *Atwater Kent Radio Factory, 1925*

TANG YUHONG – hylätty kalastajakylä Goqui-saarella Kiinassa

BOGDAN GIRBOVAN – *10/1 project, 2nd floor apartment*

REUTERS/MIKHAIL VOSKRESENSKY – Burned down house, Vyksa Russia

KILIAN SCHOENBERGER – *Brothers Grimm's Homeland* -valokuvasarja

SIMO JA EEVA RISTA – *Asfalttia ja Auringokukkia, Helsinki-valokuvia 1969-1979*

Kuva suosta - http://biosk3.blogspot.fi/2015_05_01_archive.html

